

VIè Seminari Arqueologia i Ensenyament
Barcelona, 26-28 d'octubre, 2006
Treballs d'Arqueologia 12, 2006

Figures



Figura 1.- Bruneleschi. Dibujos de la iglesia de Santo Spirito: Fuente: http://www.schools.net.au/edu/lesson_ideas/renaissance/renaissance_perspective.html.



Figura 2.- Imagen de ordenador y fotografía del el Guggenheim de Bilbao. Fuente: Facultad de ingeniería de la Universidad de Trento y <http://www.polibea.com/turismo/imagenes/guggenheim.jpg>

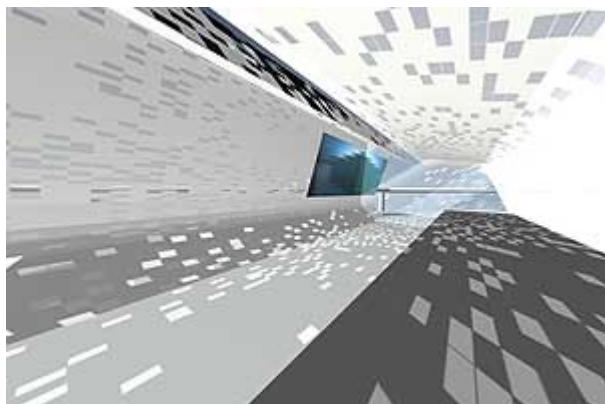


Figura 3.- Temporary Guggenheim Museum Tokyo, Japan:

Fuente:

http://www.arcspace.com/architects/hadid/Temporary_Guggenheim_Museum/



Figura 4.- Categorías digitales. Fuente: Basado en una imagen de Jacques Zoller. Escuela de Arquitectura de Marsella.



Figura 5.- God the Geometer, Manuscript illustration. Clark, Kenneth. Civilization. NY: Harper, 1969. p. 52. This was symbolized in art by God holding a pair of compasses, a common motif in the Middle Ages.



Figura 6.- Ejemplo de viewmaster.
Fuente:
<http://cursus.fotobeurs.com/stereografie/>



Figura 7.- Dinosaurios de S. Spielberg:

Fuente:[http://www.kelwick.karoo.net/TheUsher-](http://www.kelwick.karoo.net/TheUsher-SpeaksClassic/TheUsherSpeaks-JurassicParkCollection.htm)

[SpeaksClassic/TheUsherSpeaks-JurassicParkCollection.htm](http://www.kelwick.karoo.net/TheUsherSpeaksClassic/TheUsherSpeaks-JurassicParkCollection.htm)



Figura 8.- Philippe Starck "Juicy Salif":

http://66.70.211.12/store/philippe_stark_juicy_salif.html



Figura 9.- Render transparente montado sobre foto real en el Iwan de la Sala Norte del Palacio Omeya de Ammam. Img Fernández Ruiz, sobre hipótesis de A. Almagro.



Figura 10.- Stoa de Atalo: Fuente: http://www.sikyon.com/athens/Monuments/attalos_eg.html



Figura 11.- Segundo estilo pompeyano - Fannius Synistor
http://muvtor.btk.ppk.e.hu/romaimuveszet/turc_51.jpg

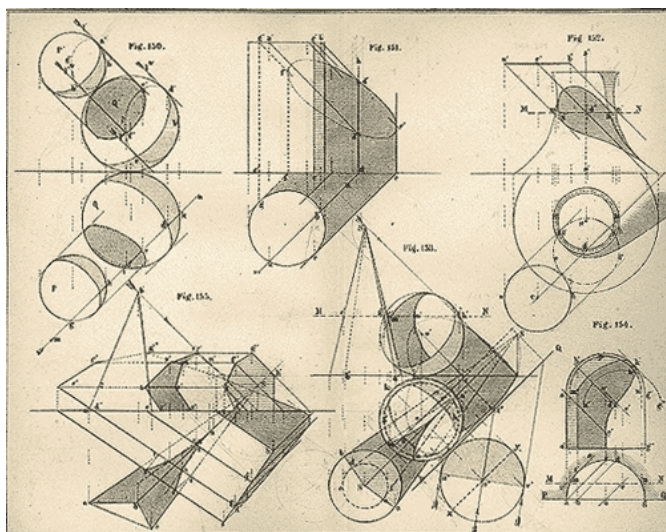


Figura 12.-
Application of
Descriptive
Geometry for
Construction of
Projected
<http://www.c3.hu/perspektiva/adatbazis/abrae.php3?MUID=94&LN=1>

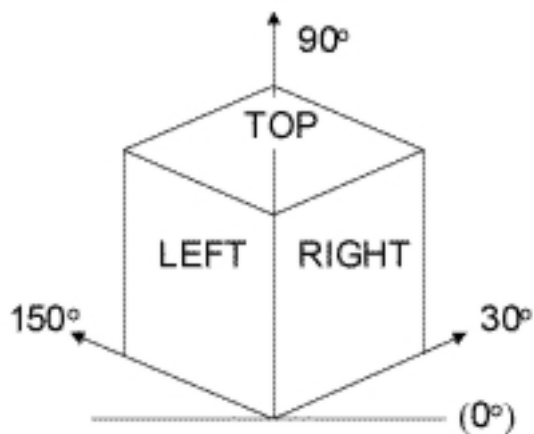


Figura 13.- Ilustración isométrica de W. Farish
<http://www.iias.nl/iiasn/iiasn9/eastasia/krikke/fig1.html>



Figura 14.- Sketch Path de Ivan Sutherland
<http://translab.burundi.sk/code/vzx/index.htm>



Figura 15.- Paisaje del Paque de la Caffarella en la aplicación



Figura 16.- Detalle de cisterna romana en el mismo parque. De navegación en tiempo real



Figura 17.- Levantamiento topográfico con estación total de las estructuras



Figura 18.- Superposición de elementos para realizar el GIS del parque. En el terreno del parque de la Caffarella



Figura 19.- Visión holística



Figura 20.-
Visión
monográfica
(escáner láser)



Figura 21.-
Maqueta
realizada con el
levantamiento
del escáner
láser



Figura 22.- Reconstrucción virtual y las texturas en 3D Studio Max

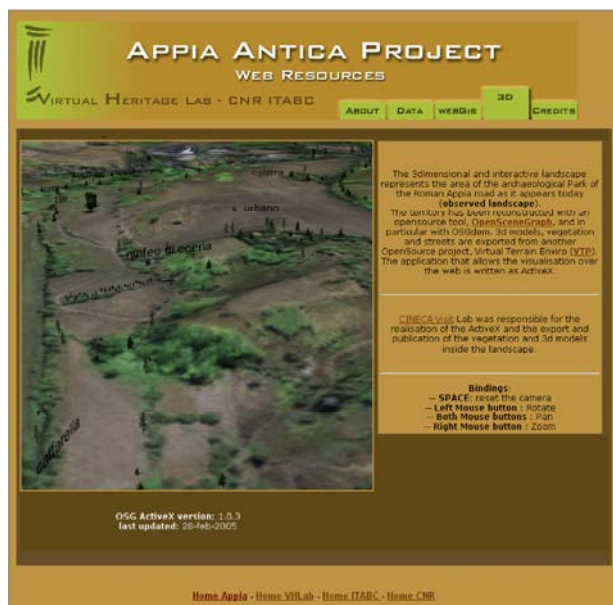


Figura 23.-
Visualización en
internet del 3D en
tiempo real del
proyecto de la Appia
Antica
(www.appia.itabc.cnr.it/appia_3d.htm)



Figure 24.- Screenshot of Egyptian Tomb Using Unreal Game Engine (Jacobsen).



Figure 25.- Palenqué reconstructed with Unreal Tournament Game Engine (Dekker and Hurst).



Figure 26.- Students recreated Journey to the West using Neverwinter Nights (Claire et al.)



Figure 27.- Screenshot of Oblivion, a medieval role-playing game (Champion) Role-Playing



Figure 28.- Biofeedback Figura 28. Biofeedback applied to a game engine (Dekker).

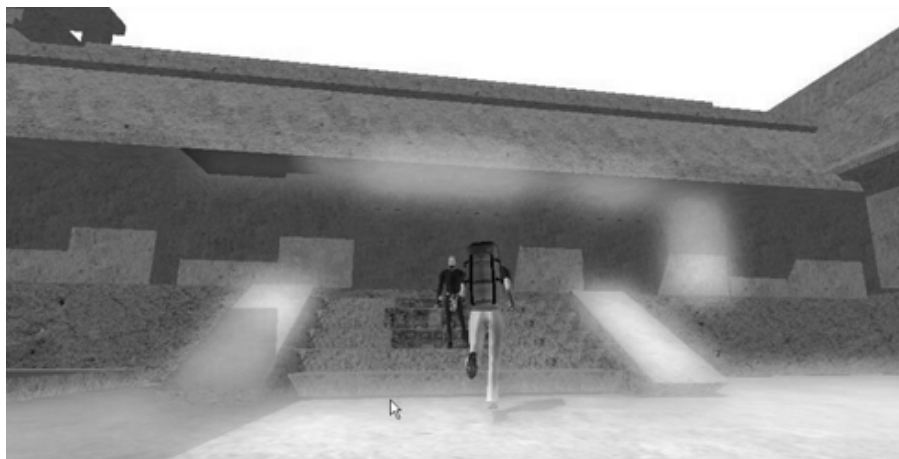


Figure 29.- Palenqué reconstruction, using Adobe Atmosphere, featured triggered glare (Champion)



Figure 30.- Traversing the Earth & Underworld of Palenqué Using Unreal Tournament (Champion). Detective-style games and prescriptive knowledge



Figure 31.- Screenshot of Renaissance Community (Champion)



Figure 32.



Figure 33.



Figure 34.



Figure35.

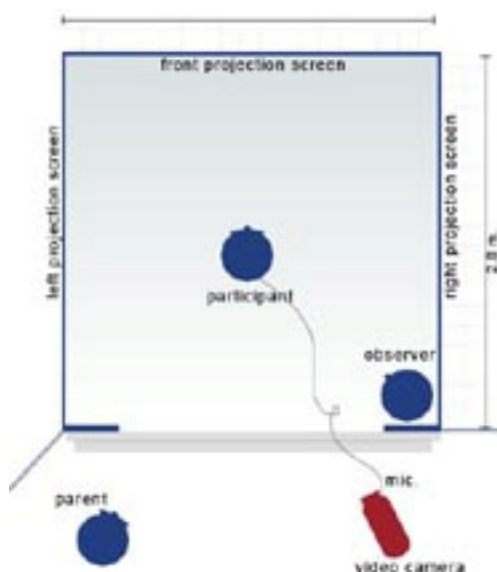


Figure 36.- (left) The immersive VR experimental setup used for the studies, depicting the positions of individuals and equipment that took part in the studies. (right) A pair of active stereo glasses and a cap with the head tracker was worn by each participant in the virtual reality room.

Figure 37: Working with archaeologists to define the virtual reconstruction task (left). Cross section of a temple, indicating the different members that the user manipulates in the VE (right).





Figure 38.- Archaeologists and educators participate in the evaluation of the virtual reconstruction tool at the Foundation of the Hellenic World's CAVE-like environment, using a haptic interface device.

Figure 39.- Young users, between 9 and 14 years of age, use the haptic interface to interact with a virtual reconstruction environment during their museum visit.

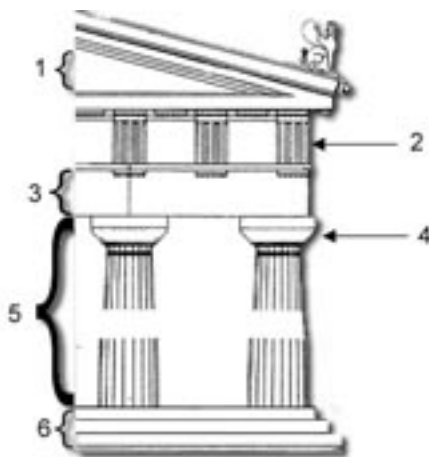




Figure 40.- Semi-structured interviews and post-test questionnaires were used to assess children's understanding of the concepts experienced in the virtual learning environment.

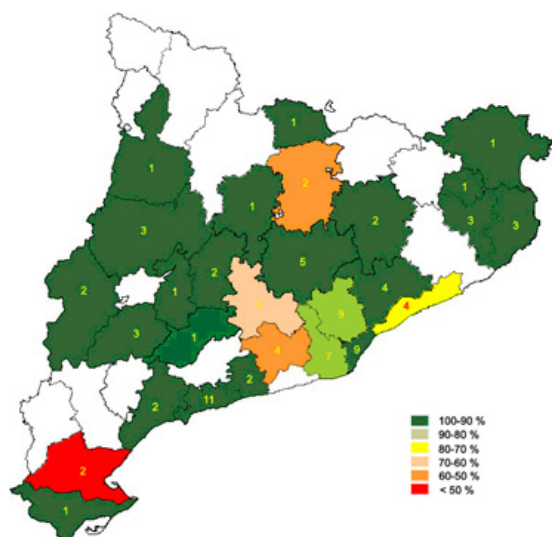


Figura 41.- Percentatge de museus d'història-arqueologia a Internet (número indica la quantitat a la comarca).

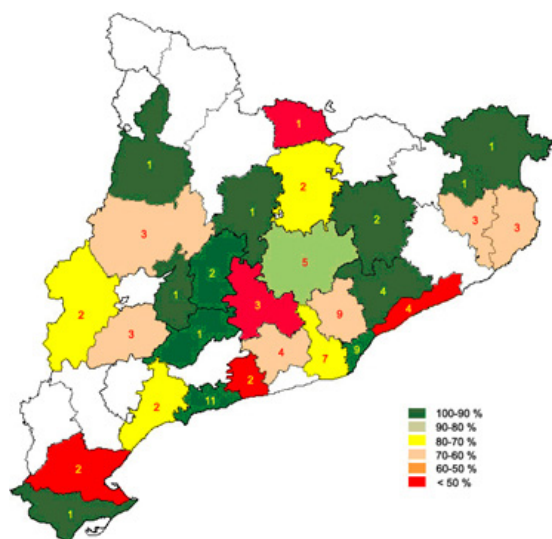


Figura 42. Percentatge de museus d'història-arqueologia amb web pròpia (número indica la quantitat a la comarca)



Figura 43.
Reconstrucció
virtual de la vil·la
dels Munts
(<http://oliba.uoc.edu/mosaic>)



Figura 44. Esquema d'avaluació del projecte ARACNE
(<http://oliba.uoc.edu/aracne>)



Figura 45.- Imatge virtual de la cuina del castell. A l'esquerra la barra de navegació amb els enllaços a la guia sonora, el plànol, la informació arqueològica i la informació complementària.



Figura 46.- Mostra de finestres superposades, a baix a la dreta la finestra principal amb la imatge virtual de la sal, a dalt a l'esquerra la finestra amb contingut històric del tema "Menjar i beure junts", a baix a l'esquerra la finestra de la guia sonora.



Figura 47.- Finestra corresponent a la informació arqueològica del sector de les cavallerisses.



Figura 48.- Pantalla d'informació complementària amb les activitats proposades per nivells



Figura 49.- Imatge virtual dels graners de la zona d'hàbitat que vàrem intuir durant la realització de la realitat virtual abans de ser localitzats arqueològicament.

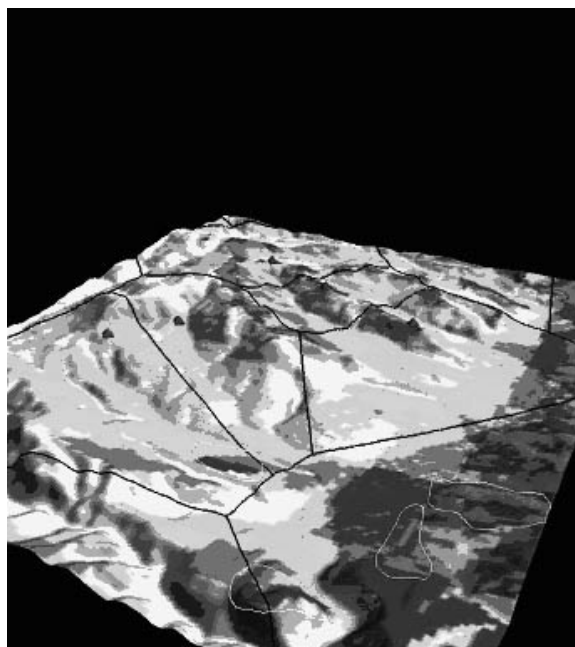
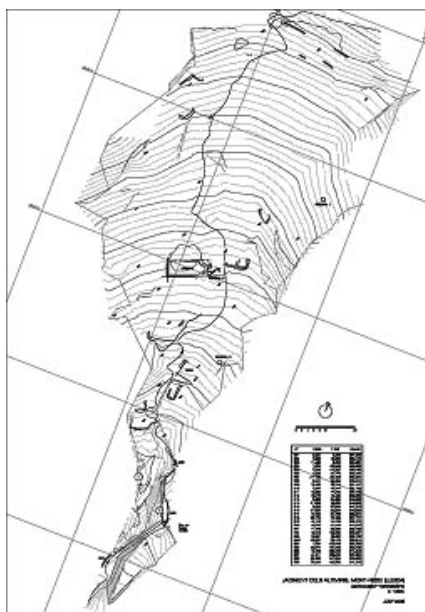
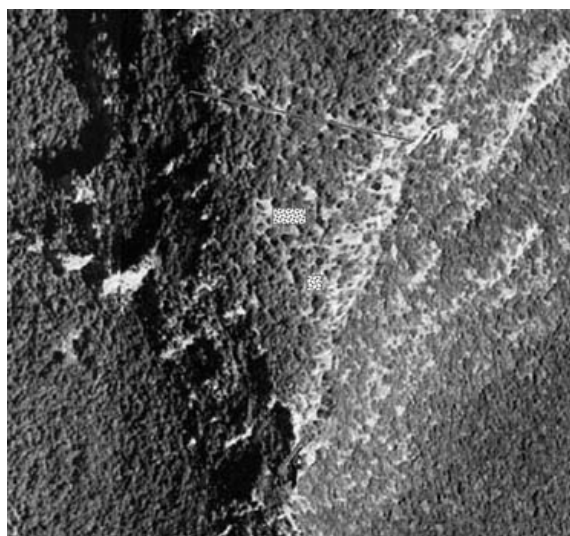


Figura 50.- Mapa acumulatiu de visibilitat del terme del Castell de Mur. Les zones més clares són les que no es visualitzen, les més fosques són les millor visualitzades, sempre des de les fortificacions situades en el terme del castell.



Figures 51 i 52.- Fotografia aèria amb la indicació dels elements més destacats (església i torre, àrees puntejades; cisternes, punts negres; muralla i pas de Santa Cecília, línies contínues). Aixecament topogràfic del jaciment.

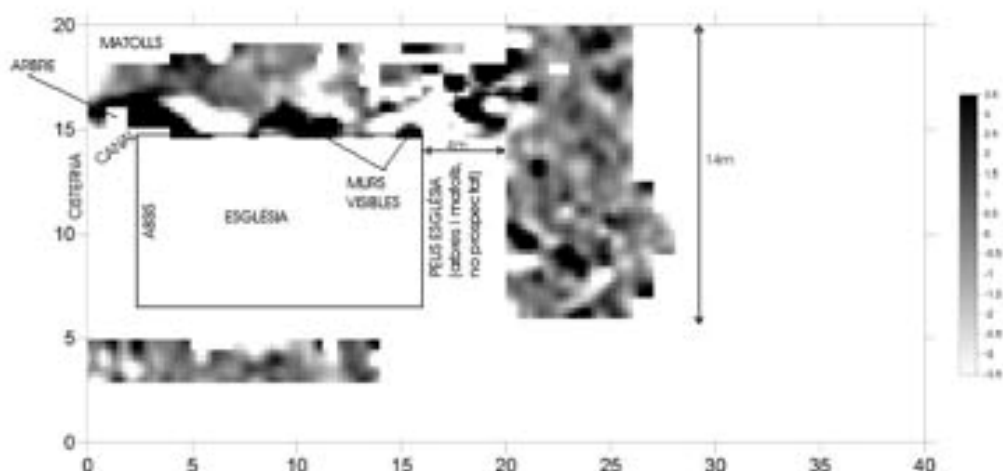


Figura 53.- Prospecció amb gradiòmetre magnètic dels voltants de l'església. Els contrastos B/N indiquen alteracions significatives.



Figura 54.- Pàgina amb informació arqueològica de la unitat didàctica sobre els rituals d'enterrament a l'Alta Edat Mitjana, que porta per títol "De la mort i de la vida a l'Edat Mitjana".

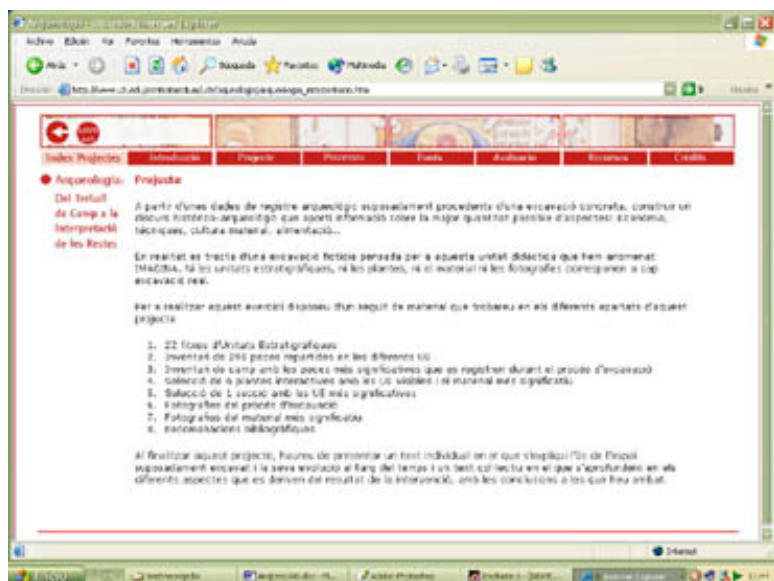


Figura 55.- Pàgina amb l'explicació del projecte que cal desenvolupar en la unitat didàctica titulada "Del treball de camp a la interpretació de les restes" que podeu trobar en l'espai web del grup.